



Use of Video Shows as Learning Media During the Covid 19 Pandemic Mass at Madrasah Aliyah Preparations for Besitang Country

Wahyu Ziaulhaq

Program studi komunikasi dan penyiaran Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Aceh
Tamiang

ABSTRACT: This study describes the use of video shows as a medium of learning for the mass of the COVID-19 pandemic at Madrasah Aliyah, the preparation of the state of Besitang. The purpose of this research is to educate readers that during the COVID-19 pandemic, learning activities are not carried out face-to-face but use video shows to break the chain of transmission of Covid 19, then the video shows are watched by students at home and students are given assignments by the teacher. The research method used is qualitative. The approach used is an anthropological and sociological approach. Data collection techniques are through observation and unstructured interviews, after the data is obtained, the data is analyzed scientifically. The results of the research that have been found indicate that first, video shows are the right media to be used as a source of teaching materials for the masses of covid 19 so that students can study at home through the video. Second, video shows are packaged in language that is easily understood by students with a duration of around thirty minutes. Third, video shows are packaged with an attractive display that contains teaching material content.

Keywords: the use of video shows, learning media, the Covid 19 pandemic

Corresponding Author: wahyuziaulhaq@gmail.com

Penggunaan Tayangan Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Massa Pandemic Covid 19 di Madrasah Aliyah Persiapan Negeri Besitang

Wahyu Ziaulhaq

Program studi komunikasi dan penyiaran Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Aceh
Tamiang

ABSTRAK: Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan tayangan video sebagai media pembelajaran pada masa pandemic covid 19 di madrasah aliyah persiapan negeri Besitang. Tujuan penelitian ini sebagai edukasi kepada pembaca bahwa pada masa pandemic covid 19 aktivitas pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka namun memanfaatkan tayangan video guna memutus mata rantai penularan Covid 19 kemudian tayangan video tersebut ditonton oleh siswa di rumah lalu siswa diberikan tugas oleh gurunya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan antropologi dan sosiologi, Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara tidak terstruktur, setelah data diperoleh data dianalisis secara ilmiah. Hasil penelitian yang telah ditemukan menunjukkan bahwa Pertama, tayangan video merupakan media yang tepat untuk digunakan sebagai sumber bahan ajar pada masa covid 19 sehingga peserta didik dapat belajar dirumah melalui tayangan video tersebut. Kedua, tayangan video dikemas dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dengan durasi waktu berkisaran tiga puluh menit. Ketiga, tayangan video dikemas dengan tampilan yang menarik yang berisi konten materi bahan ajar.

Kata kunci: penggunaan tayangan video, media pembelajaran, pandemic Covid 19

Submitted: 7 June; Revised: 20 June; Accepted: 26 June

Corresponding Author: wahyuziaulhaq@gmail.com

PENDAHULUAN

Pada masa pandemic covid 19 aktivitas belajar mengajar tidak dilakukan secara tatap muka sebab akan menimbulkan kluster baru penularan Covid 19 oleh karena itu madrasah Aliyah persiapan negeri besitang yang menjadi objek penelitian melakukan inovasi terbaru yaitu memanfaatkan tayangan-tayangan youtube sebagai media pembelajaran sehingga aktivitas belajar tetap berjalan dirumah dan tidak terjadi penularan Covid 19 di sekolah. Tujuan penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu agar dapat menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses belajar dari awal sampai akhir, memahami materi dengan waktu pembelajaran di kelas yang begitu singkat, namun tetap menyimak materi dengan baik, menyenangkan dan juga ada komunikasi dan interaksi yang baik. Video pembelajaran di youtube sangat banyak sehingga guru dapat memilih dan dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang menarik, terutama di masa pembelajaran tatap muka terbatas ini karena siswa dan guru melaksanakan pembelajaran hanya 30 menit. Perkembangan dunia teknologi dan komunikasi di dunia sekarang ini, merupakan sebuah angin segar bagi kemajuan peradaban suatu bangsa dan kemanusiaan. Perkembangannya dalam dua dasawarsa memberikan dampak secara menyeluruh dan menyentuh segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut ditandai dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti televisi, komputer, internet, parabola, *Smartphone* dan lain sebagainya. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengakibatkan perkembangan teknologi yang berbasis jaringan internet semakin canggih. perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berawal dari perkembangan logam besi untuk dijadikan baja besi. Perkembangan ini juga sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dewasa ini perkembangan teknologi telah menunjukkan jati dirinya dalam peradaban manusia. Sudah tentu tidak dapat diingkari dan dipandang sebelah mata, peran perkembangan teknologi telah memberikan peran yang signifikan terhadap nilai tambah dalam dunia pendidikan. Efisiensi dalam berbagai bidang, khususnya dalam masalah waktu, tenaga dan biaya melalui kecepatan dan ketepatan informasi, serta performa fisik telah dapat ditingkatkan dengan sangat drastis, sekaligus berarti telah mampu mengefisiensikan penggunaan tempat dalam artian kapasitas ruang. (ITIANI, 2019)

Kemunculan media baru turut memberikan andil akan perubahan pola komunikasi masyarakat. Media baru, dalam hal ini internet sedikit banyak mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya. Internet di kehidupan sekarang hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi. Internet berfungsi sebagai jaringan global untuk komunikasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya di belahan dunia. Internet juga berfungsi sebagai aspek penyedia informasi yang tidak ada batasan. Mengakses internet saat ini sudah menjadi rutinitas kebanyakan masyarakat. Tidak hanya digunakan dengan menggunakan komputer atau laptop saja tetapi kini dapat mengaksesnya melalui *handphone* dengan berbagai

kemudahan yang ditawarkan oleh sejumlah provider telpon seluler. (Hidayati et al., 2019)

Dengan adanya perkembangan teknologi yang berjalan begitu pesat maka segala kebutuhan manusia disegala bidang akan mengalami sebuah perubahan drastis dari keterlambatan menuju percepatan, dari keterbelakangan menuju kemajuan, dari sifat tertutup menjadi sifat terbuka, semua itu tidak dapat dihindari oleh siapa pun namun harus diikuti dengan bijak mungkin. Berbagai macam teknologi dan komunikasi bermunculan dengan tanpa bisa dicegah, akibat dari semakin majunya pola pikir dan keilmuan serta keahlian manusia dalam menghasilkan sebuah alat dan aplikasi dari yang tradisional sampai yang paling modern.. Media baru bisa saja menggeser media lama dalam hal penggunaannya, dikarenakan kebutuhan manusia semakin hari semakin banyak sehingga eksistensi media baru sangat dibutuhkan pada era sekarang. Akan tetapi pada saat sekarang media baru bisa menjadi pelengkap media lama. Karena karakteristik media lama masih bisa bertahan dengan seiring populernya media baru. Dengan sebagai contoh masyarakat yang berada di atas umur 40 atau 50 lebih senang mengkonsumsi televisi atau surat kabar, hal ini berbeda dengan kelompok umur yang masih berkategori remaja dan dewasa yang menggunakan *internet* sebagai media berkomunikasi dibandingkan media lama, akan tetapi faktor umur bukan menjadi penentu dalam menggunakan media. Salah satu program yang ditampilkan oleh aplikasi *Youtube* adalah program keagamaan yang dimana program keagamaan itu terdiri dari berbagai macam tokoh, isi, sudut pandang, bentuk tampilan atau acara jenis serta tingkat kualitas yang ada didalamnya yang didapat dari sumber yang bermacam-macam, sehingga baik pendidik maupun peserta didik serta *stake holder* lainnya dapat dengan mudah dan bebas memilih dan menuntukan tontonan program keagamaan yang disukainya serta sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. (SARI, 2020)

Guru bisa memberikan *link youtube* kepada siswa untuk dipelajari dan dipahami sesuai dengan materi-materi yang ada di kurikulum. Kemudian waktu 30 menit di kelas digunakan untuk diskusi mengenai hal-hal yang belum terlalu dipahami sehingga ada interaksi dan komunikasi yang aktif antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. *Youtube* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan setiap waktu tanpa batas. Siswa dapat membuka kembali *link youtube* apabila kurang memahami materinya. (Sistadewi, 2019)

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian media pembelajaran

Istilah media yang merupakan bentuk jamak atau medium secara harfiah perantara atau pengantar. Media dikatakan pula sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Kata segala memberikan makna bahwa yang disebut media tidak terbatas pada jenis media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu, Akan tetapi juga yang keberadaannya dapat dimanfaatkan untuk memperjelas atau mempermudah pemahaman siswa terhadap materi atau pesan tertentu. Terkait

dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran harus memiliki gagasan yang ditunjukkan dalam desain. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. (Eliwatis & Sabarullah, 2021)

2. Fungsi media pembelajaran

Media merupakan alat bantu untuk membantu guru dalam mengajar untuk menyampaikan pesan ke penerima pesan, fungsi media bermacam-macam yaitu media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya (1) objek terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model, (2) objek yang kecil bisa dibantu dengan menggunakan proyektor, gambar, (3) gerak yang cepat bisa dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*, (4) kejadian atau peristiwa dimasa lampau dapat ditampilkan dengan pemutaran film, video, foto maupun VCD, (5) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman peserta didik berbeda-beda, tergantung faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Objek yang dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu objek, Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua objek itu dapat disajikan pada peserta didik. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan dengan lingkungannya. Media menghasilkan keseragaman pengamatan hidup, dan objek buatan manusia gedung, mainan, mesin, bangunan, alat, alat komunikasi, dan lain-lain yang kedua objek pengganti, meliputi; replikas, model, benda tiruan. Media interaktif: karakteristik kelompok ini bahwa belajar tidak hanya memperhatikan penyajian, atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Tiga macam interaksi : tingkat pertama, belajar interaksi dengan program, misalnya blanko dan teks yang terprogram, tingkat kedua berinteraksi dengan mesin, mesin pembelajaran, laboratorium bahasa, komputer, bentuk ketiga media interaktif adalah mengatur interaksi antar pembelajaran secara teratur tetapi tidak terprogram. (La'ali Nur Aida, Dewi Maryam, Fia Fabiola, 2020)

METODOLOGI

Penelitian artikel ini merupakan penelitian kualitatif, yaitu sebuah penelitian sosial yang secara fundamental bergantung pada proses pengamatan manusia yang saling berinteraksi dalam kewasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang disekitarnya yang berusaha untuk mengungkapkan fakta-fakta /fenomena-fenomena sebenarnya yang terjadi di lapangan. Dikatakan demikian karena jenis penelitian ini mempunyai ciri-ciri antara lain *setting* yang aktual, peneliti adalah instrumen kunci, data bersifat deskriptif, menekankan kepada proses, analisis datanya bersifat induktif, dan *meaning* (pemaknaan) tiap peristiwa adalah merupakan perhatian yang esensial dalam penelitian kualitatif. Dikatakan fakta-fakta karena sesuai dengan yang terjadi di lapangan. Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan peristiwa sosial terkait pelaksanaan Pendidikan dimassa pandemic Covid 19 di Madrasah Aliyah Persiapan Negeri (MASPN) Besitang, dengan cara mengungkapkan peristiwa-peristiwa faktual di lapangan dan mengungkapkan nilai-nilai yang tersembunyi (*hidden value*), lebih peka terhadap informasi-informasi yang bersifat deskriptif dan berusaha mempertahankan keutuhan obyek yang diteliti.(ITIARANI, 2019)

PEMBAHASAN

1. Jenis video dari *Youtube* dalam Pembelajaran

Dalam mengakses sebuah *Youtube*, akan muncul konten-konten yang terdiri jenis, kategori, serta *chanel* yang dilengkapi link yang dapat diakses sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh *user*. Konten-konten yang terdapat didalam *Youtube* ada yang bersifat positif dan juga bersifat negatif sehingga banyak memunculkan kontroversi didalamnya, pemilihan kedua sifat *Youtube* tersebut diserahkan kepada *user* dari *Youtube*. Semakin sering *user* mengakses konten-konten bersifat positif maka *Youtube* akan memeberikan pilihan dan kategori program yang sesuai dengan apa yang *user* kunjungi begitupun sebaliknya. Untuk menghindari penyalahgunaan *Youtube* di kalangan siswa, sekolah telah berupaya untuk membimbing siswa melalui berbagai macam kegiatan yang bersinggungan dengan video. Bimbingan dan pemanfaatan yang dilakukan oleh sekolah terhadap siswa di sekolah diharapkan mampu memberikan perubahan pola pikir pada siswa tentang video serta memberikan arahan positif bagi siswa dalam memanfaatkan video *Youtube* di lingkungan luar sekolah (rumah maupun masyarakat).(Parlindungan et al., 2020)

Adapun video yang diambil dari *Youtube* yang dijadikan sebagai sumber dan bahan ajar yang diambil oleh guru sejarah Kebudayaan Islam di MASPN Kecamatan Besitang adalah jenis program yang dapat mendukung dalam menerangkan, menjelaskan, menambahkan, menghibur, menyemangati siswa dalam melakukan pembelajaran dengan menggabungkan sitem konvensional dan modern. unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan. Analisis terhadap fungsi media pembelajaran lebih di

fokuskan pada hal yaitu analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan penggunaannya. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dimana sumber belajar disini dimaksudkan untuk membantu seseorang memahami atau mencari apa saja yang mereka ingin tahu agar menambah wawasan mereka. Fungsi semantik yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik). Semantik adalah cabang linguistik yang mempelajari makna / arti yang terkandung dalam bahasa, kode, atau jenis lain dari representasi. Dengan kata lain, semantik adalah studi tentang makna. Semantik biasanya berhubungan dengan dua aspek lain: sintaks, pembentukan simbol kompleks dari simbol yang lebih sederhana, dan pragmatis, penggunaan praktis simbol oleh rakyat dalam konteks tertentu. Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi (Hafizah, 2020)

2. Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Media video yang dipilih untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran perlu mempertimbangkan kurikulum. Pemanfaatan media harus dapat menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Isi informasi dan pengetahuan yang terdapat dalam program video yang dipilih sebaiknya baru (*up to date*). Media video yang berisi informasi dan pengetahuan tentang teknologi komputer misalnya perlu diperbaharui secara berkala, mengingat teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang secara pesat. Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu proses atau prosedur. Media video pembelajaran yang akan digunakan, apapun bentuknya, harus mampu memotivasi siswa untuk mempelajari isi informasi dan pengetahuan yang terdapat di dalamnya. Selain berisi informasi dan pengetahuan yang akurat media video pembelajaran juga harus menarik sehingga mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar secara insentif. Penggunaan program video dalam pembelajaran harus mampu melibatkan mental siswa dalam melibatkan proses belajar. Siswa yang terlibat secara intensif dengan media video dan materi pelajaran yang ada di dalamnya akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan. Kualitas teknis program video yang digunakan untuk keperluan pembelajaran harus dalam keadaan baik, faktor kebisingan (*noise*) dalam sebuah program audio akan sangat mengganggu kelancaran aktivitas pembelajaran. Kualitas gambar video pembelajaran yang terputus-putus itu juga dapat merusak perhatian siswa untuk belajar. Faktor gangguan perlu diminimalkan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Pada aspek kognitif, video dapat dimanfaatkan untuk membelajarkan hal-ha yang terkait dengan pengetahuan dan intelektual siswa. Pada aspek afektif, program video dapat

dimanfaatkan untuk melatih unsur emosi, empati, dan apresiasi terhadap suatu aktivitas atau keadaan. Pada mata pelajaran sejarah Kebudayaan Islam di MASPAN Kecamatan Besitang misalnya sedang mempelajari mengenai akhlak misalnya program video dapat digunakan untuk mempelajari topik tentang berperilaku baik.. (Mujiyanto, 2019)

3. Karakteristik media untuk pembelajaran

Setelah mengetahui tentang fungsi dan manfaat media terhadap pembelajaran, maka pendidik kiranya mengetahui terlebih dahulu tentang karakteristik media yang efektif agar dapat digunakan dan di terapkan dalam proses pembelajaran. Karakteristik media secara umum yaitu media pembelajaran identik artinya dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata raga yaitu suatu bentuk yang dapat di raba, dilihat, didengar, diamati, melalui panca indera. Tekanan utama media adalah terletak pada benda atau hal-hal yang dilihat (visual), didengar (audio), dan diraba. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah.(Oktapiyani et al., 2010)

4. Video dari *Youtube* sebagai Sumber Belajar dan Bahan Ajar.

Pandemic Covid 19 berdampak besar terhadap Pendidikan, sehingga aktivitas belajar-mengajar tidak dilaksanakan di sekolah oleh karena itu menjadi kekhawatiran para orang tua terhadap pengetuan putra-putri . maka salah satunya menggunakan video youtube sebagai sumber bahan ajar siswa dengan konsep belajar dirumah. Sumber belajar adalah segala sesuatu (benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar. Sedangkan bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Ada tiga perbedaan antara sumber belajar dan bahan ajar : Sumber belajar adalah bahan mentah untuk penyusun bahan ajar, sedangkan bahan ajar adalah bahan jadi yang merupakan hasil ramuan dari bahan-bahan yang diperoleh dari berbagai sumber belajar yang siap disajikan kepada peserta didik. Sumber belajar adalah segala bahan yang baru memiliki kemungkinan untuk dijadikan bahan ajar, sehingga ia masih berada pada tngkatan yang mempunyai potensi mampu menimbulkan proses belajar. Sedangkan bahan ajar adalah bahan yang sudah secara aktual dirancang secara sadar dan sistematis untuk pencapaian kompetensi peserta didik secara utuh dalam kegiatan pembelajaran. Semua buku atau program audio, video dan komputer yang berisi materi pelajaran yang dengan sengaja dirancang secara sistematis walaupun dijual di pasaran bebas, maka bahan-bahan tersebut dinamakan bahan ajar. Sedangkan jika tidak dengan sengaja dirancang secara sistematis, maka tidak bisa disebut bahan ajar, walaupun bahan-bahan tersebut mengandung materi pelajaran. Dalam pengaplikasiannya, *Youtube* dapat menampilkan dirinya sebagai sumber belajar sesuai dengan keinginan *user* itu sendiri, dalam *Youtube* terdapat *search engine* yang dapat memudahkan pengguna untuk mencari data hanya dengan mengetik kata atau kalimat yang dimaksudkan. Video yang dikumpulkan untuk ditonton dari hasil *download*

kemudian diolah atau disusun kembali agar menjadi sebuah video yang baru didasarkan pada sitematika alur pembelajaran dan maksud yang ingin dicapai maka *Youtube* sebagai sumber belajar telah berubah mengarah kepada Pendidikan digital.(Lestari, 2013)

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Pandemic Covid 19 mengaruskan para guru untuk terus berinovasi dan berkreasi agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun kegiatan belajar mengajar mengharuskan para siswa untuk tetap berada dirumah, terjadinya peralihan dari proses belajar mengajar secara tatap muka beralih kepada penggunaan media audio visual. Salah satunya ialah dengan memanfaatkan tayangan video yang berkonten pada materi belajar. Tayangan Video dikemas dengan sedemikian baik sehingga para pelajar merasakan ia sedang didik oleh guru-gurunya. Tayangan video berisikan konten-konten materi bahan ajar yang disesuaikan dengan materi kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

DAFTAR PUSTAKA

- Eliwatis, E., & Sabarullah, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v2i1.3319>
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45-50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- ITIANI. (2019). *PENGGUNAAN VIDEO DARI YOUTUBE SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS VIII SMP NEGERI 20 BANDAR LAMPUNG SKRIPSI* (Vol. 45, Issue 45). UIN Raden Intan Lampung.
- La'ali Nur Aida, Dewi Maryam, Fia Fabiola, dll. (2020). Inovasi Media

- Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-44.
- Lestari, R. (2013). Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan (The Second Progressive and Fun Education Seminar)*, 607-612. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9566/68.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mujiyanto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135-159. www.journal.uniga.ac.id
- Oktapiyani, R., Tanjung, R., & Arini, D. A. (2010). PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA *The Utilization of Youtube as a Learning Media to Increase Learning Motivation of The Students* .
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1-8. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit%0AE-ISSN>:
- SARI, S. D. Y. (2020). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE DAN INSTAGRAM SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM AL D ASAR DIKELAS IV S EKOLAH -AZHAR SYIFA BUDI SOLO TAHUN 2020 SKRIPSI (Vol. 2507, Issue February). IAIN Surakarta.
- Sistadewi, M. (2019). Penggunaan Media Youtube dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Sekolah Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 186-194. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/download/3500/pdf